DUNGEONS & DRAGONS®

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	NOMBRE DEL JUGADOR
Pícaro 1	Criminal	

RAZA	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Mediano piesligeros	Neutral	

FUERZA -1 (8)

DESTREZA +3 (16)

CONSTITUCIÓN +1 (12)

INTELIGENCIA +1 (13)

SABIDURÍA +0 (10)

CARISMA +3 (16)

INSPIRACIÓN

+2 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ○ -1 Fuerza
- ● -5 Destreza
- ○ +1 Constitución
- ● +3 Inteligencia
- ○ +0 Sabiduría
- ○ +3 Carisma

HABILIDADES

- ● +5 Acrobacias (Des)
- ○ +1 Arcanos (Int)
- ○ -1 Atletismo (Fue)
- ● +5 Engaño (Car)
- ○ +1 Historia (Int)
- ● +5 Interpretación (Car)
- ○ +3 Intimidación (Car)
- ● +3 Investigación (Int)
- ● +5 Juego de Manos (Des)
- ○ +0 Medicina (Sab)
- ○ +1 Naturaleza (Int)
- ○ +0 Percepción (Sab)
- ○ +0 Perspicacia (Sab)
- ○ +3 Persuasión (Car)
- ○ +1 Religión (Int)
- ● +7 Sigilo (Des)
- ○ +0 Supervivencia (Sab)
- ○ +0 Trato con Animales (Sab)

10 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

OTRAS COMPETENCIA E IDIOMAS

Competencias. Armaduras ligeras, armas simples, ballestas de mano, espadas largas, espadas roperas, espadas cortas, herramientas de ladrón, cartas, herramientas de carpintero

Idiomas. Común, Mediano

Pericia. Cuando realices una tirada de Destreza (Sigilo) o una tirada utilizando herramientas de ladrón, tu bonificador de competencia se dobla. Este beneficio está incluido en tu bonificador de la habilidad de Sigilo.

14 **CLASE DE ARM.**

+3 **INICIATIVA**

25 pies **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADO DE GOLPE

ÉXITOS ○-○-○

FALLOS ○-○-○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BONIF. ATAQUE	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6+3 perforante
Arco corto*	+5	1d6+3 perforante

*Puedes disparar tu arco corto a 80 pies, o hasta 320 pies con desventaja en la tirada de ataque

Ataque Furtivo. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque basado en Destreza (como tu espada corta o arco corto) y tienes ventaja en la tirada de ataque, puedes realizar 1d6 de daño adicional en tu objetivo. No necesitas ventaja si otro enemigo del objetivo se encuentra a 5 pies de él y no está incapacitado. No puedes efectuar el daño adicional, sin embargo, si tienes desventaja en la tirada de ataque.

EQUIPO

PC

PP

PE

PO

PPT

Espada corta, arco corto, 20 flechas, armadura de cuero, herramientas de ladrón, mochila, 5 velas, palanqueta, martillo, 10 pitones, 50 pies de cuerda de cáñamo, linterna sorda, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, yesquero, odre de agua, ropas comunes oscuras incluyendo una capucha, bolsa

RASGOS DE PERSONALIDAD

Nunca tengo un plan, pero soy muy bueno/a inventando cosas sobre la marcha. Además, la mejor manera de lograr que haga alguna cosa es decirme que no puedo hacerla.

IDEALES

La gente. Soy leal a mis amigos/as, no a un ideal. Los demas se pueden ir por el Río Styx ya que poco me importan.

VÍNCULOS

Qelline Alderlead, mi tía, tiene una granja en Phandalin. Siempre le doy algo de mis ilícitas ganancias.

DEFECTOS

Mi tía nunca debe conocer los actos que realicé como miembro/a de los Redbrands.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Canto de Ladrones. Conoces el canto de ladrones, una secreta mezcla de dialecto, jerga y código que te permite ocultar mensajes en una conversación aparentemente normal. Además entiendes un conjunto de de signos y símbolos secretos utilizados para transmitir mensajes cortos y sencillos, tales como si un área es peligrosa o no, si hay algún botín cerca o si la gente en el área es blanco fácil o si proveerán refugio a ladrones en fuga.

Suerte. Cuando obtengas un 1 natural en una tirada de ataque, control de característica o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado y usar el nuevo resultado.

Valiente. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra ser aterrado.

Agilidad de Mediano. Puedes moverte a través del espacio de cualquier criatura que sea de un tamaño mayor al tuyo.

Sigiloso/a por Naturaleza. Puedes intentar esconderte cuando estés oculto por una criatura que sea al menos una categoría de tamaño mas grande que tú.

Contacto Criminal. Tienes un contacto que actúa como tu intermediario a una red de otros criminales. Sabes como enviar y obtener mensajes de tu contacto, incluso sobre grandes distancias; conoces a los mensajeros locales, maestros de caravana corruptos y viles marineros quienes pueden transportar mensajes para tí. Puedes mover información secreta o bienes robados a través de tu contacto a cambio de dinero u otra información que busques.

Mediano

Las comodidades del hogar son la meta de vida de la mayoría de los medianos: un lugar para asentarse en paz y quietud, lejos de monstruos depredadores y ejércitos enfrentándose; un buen fuego y una comida generosa; un trago de calidad y una conversación agradable. Aunque algunos medianos viven sus días en remotas comunidades agrícolas, otros forman bandas nómadas que viajan constantemente, atraídos por el camino abierto y el amplio horizonte para descubrir las maravillas de nuevas tierras y gentes. Pero incluso aquellos nómadas aman la paz, la comida y el hogar, aunque por hogar se entienda una carreta empujada por un viejo y polvoriento camino.

Los diminutos medianos sobreviven en un mundo lleno de criaturas más grandes que ellos evitando ser vistos o, si no funciona, evitando ir a la ofensiva. Midiendo alrededor de 3 pies de alto, parecen relativamente inofensivos y así se las han arreglado para sobrevivir durante siglos en la sombra de los imperios y al filo de guerras y conflictos políticos. Están preocupados de las necesidades básicas y los placeres sencillos y dejan poco espacio para la ostentación.

Los medianos son gente afable y alegre. Mantienen los lazos de la familia y la amistad, así como las comodidades del hogar, albergando pocos sueños de gloria. Incluso los aventureros entre ellos a menudo se arriesgan al mundo por razones de comunidad, amistad, espíritu viajero o curiosidad.

Un mediano tiene un nombre, un apellido familiar y posiblemente un apodo. Los apellidos familiares son a menudo apodos que se arraigan tan tenazmente que han sido traspasados generación tras generación.

Nombres Masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby

Nombres Femeninos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna

Apellidos Familiares: Juntabrochas, Buentonel, Frascoverde, Altaloma, Vuelcalomas, Espantapradera, Hojaté, Midespinas, Lanzalozas, Bajorrama.

Pícaro

Los pícaros se valen de la habilidad, el sigilo y las vulnerabilidades de sus oponentes para para sacar la delantera en cualquier situación. Tienen la habilidad para encontrar la solución para casi cualquier problema.

Trasfondo

El pueblo de Phandalin está construido sobre las ruinas de un asentamiento más antiguo, desocupado por cinco siglos hasta que unos tenaces colonos comenzaron a reconstruirlas algunos años atrás. Atraído/a por las historias acerca de oro y platino en las laderas cercanas, llegaste a Phandalin, no para ganarte la vida, sino para aprovecharte de aquellos que se hicieron ricos. Te uniste a una banda que se hacía llamar los Redbrands e hiciste un dinero decente como ladrón, sicario o traficante.

Pero debiste haber hecho un enemigo entre tus tus compañeros Redbrands. Alguien te tendió una trampa. En palabras de esa persona, el jefe de los Redbrands—un mago llamado Glasstaff—trató de matarte. Escapaste, apenas vivo y agradeciendo a Tymora, las diosa de la buena fortuna, por tu suerte. Escapaste de Phandalin, casi sin un centavo y con sólo las herramientas de tu oficio a tu nombre.

Meta Personal: Obtener Tu Venganza. Alguien en los Redbrands casi te dejó muerto/a, y de seguro te gustaría saber quien fue. Y entonces te gustaría realizar tu venganza—sobre esa persona, sobre Glasstaff, tal vez en todos los Redbrands. Y obtuviste un consejo que te podría ayudar: alguien llamada Halia Thornton también dio por terminada su relación con los Redbrands. Ella vive en Phandalin, lo que significa mostrar tu cara ante los Redbrands quienes todavía te quieren muerto/a.

Alineamiento: Neutral. Tiendes a hacer lo que parezca mejor en el momento. Seguro, haz hecho algunas cosas de las que no estás orgulloso/a, y no estás comprometido/a personalmente con hacer del mundo un lugar mejor. Pero no tienes interés en causar sufrimiento o hacer que las cosas estén peor de lo que ya están.

Subiendo de Nivel

A medida que te aventuras y superas desafíos, obtienes puntos de experiencia (PX), tal como se explica en el libro de reglas.

Con cada nivel que obtienes, adquieres un Dado de Golpe adicional y añades 1d8 + 1 a tus puntos de golpe máximos.

2do Nivel: 300 PX

Acción Astuta. Tu pensamiento rápido y agilidad te permiten moverte y actuar rápidamente, de manera que puedes tomar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate. Esta acción puede ser usada sólo para tomar las acciones de Carrera, Retirarte u Ocultarte.

3er Nivel: 900 PX

Allanamiento de Propiedad. Ganas la habilidad de trepar más rápido de lo normal. de manera que trepar ya no te cuesta movimiento adicional. Además, cuando realizas un salto con carrera, la distancia que puedes cubrir aumenta a un número de pies igual a tu modificador de Destreza.

Manos Rápidas. Puedes utilizar la acción adicional otorgada por tu Acción Astuta para realizar una tirada de Destreza (Juego de Manos), tomar la acción Usar un Objeto, o usar tus herramientas de ladrón para tratar de desarmar una trampa o abrir una cerradura.

Ataque Furtivo. Realizas 2d6 de daño con tu rasgo de Ataque Furtivo, en vez de 1d6.

4to Nivel: 2,700 PX

Mejora de Puntuación de Característica. Tu Destreza aumenta a 18, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu modificador de Destreza pasa a ser +4.
- Tu bonificador de ataque y tu daño de ataques basados en Destreza, tales como tu espada corta y tu arco corto, aumentan en 1.
- Tu modificador a las tiradas de salvación de Destreza aumenta en 1.
- Tu modificador a las habilidades basadas en Destreza aumenta en 1.
- Mientras lleves armadura ligera o ninguna, tu Clase de Armadura aumenta en 1
- Tu iniciativa aumenta en 1.

5to Nivel: 6,500 PX

Bonificador de Competencia. Tu bonificador de competencia aumenta a +3, lo cual tiene los siguientes efectos:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para armas en las que tengas competencia.
- Tu modificador a tiradas de salvación y habilidades en las que tienes competencia (indicado por un ●) aumentan en 1. Tu rasgo Pericia se traduce en que tu bonificador para Sigilo y el uso de herramientas de ladrón aumentan en 2 cada uno.

Ataque Furtivo. Realizas 3d6 de daño con tu rasgo Ataque Furtivo, en vez de 2d6.

Esquiva Asombrosa. Cuando un atacante que puedas ver te acierta con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para disminuir a la mitad el daño del ataque contra ti.

Mejorando Tu Armadura

A medida que adquieras tesoro, puedes comprar una armadura mejor para aumentar tu Clase de Armadura. El libro de reglas contiene equipo, incluyendo armadura.